



**Forum: Graphisme alternatif**

**Topic: [Résolu]Créer un fichier RAW 16 bits**

**Subject: Re: Créer un fichier RAW 16 bits**

Posté par: Matpi

Contribution le : 11/4/2017 11:17:47

@stigmamax: j'ai vite fait un petit addon d'export:

[https://raw.githubusercontent.com/qwenger/BAddons/master/IO\\_Export\\_UnityRaw/io\\_export\\_unityraw.py](https://raw.githubusercontent.com/qwenger/BAddons/master/IO_Export_UnityRaw/io_export_unityraw.py)

Je ne suis toutefois pas sûr que le résultat soit tout à fait correct, n'ayant ni .raw ni Unity sous la main pour tester (typiquement le byte order pourrait être faux, etc.).

Essaie-le si tu le souhaites et redis-moi si ça fonctionne ou pas...

- 1) Activer l'addon
- 2) Importer ou créer une image d'UV Editor
- 3) File -> Export -> Unity 16bit RAW
- 4) Dans la colonne de gauche, sélectionner l'image
- 5) Choisir un chemin de sauvegarde de l'export
- 6) Valider

Le paramètre "mode" permet soit de ne prendre en compte que le premier canal couleur (ça suffit si ton image est déjà en niveaux de gris), soit de tous les exporter (mais attention, cela ne convient probablement pas pour une heightmap), soit de convertir en niveaux de gris les trois premiers canaux avant export.